

Power Gallery

M A G A Z I N E

TERRITORIO FRACTAL

QUARKXPRESS, 3.3

ARCO '94

PLASTIBITES PLUS

TECNOLOGIA Y EDUCACION

QUARTET, SOÑANDO MUSICA

LA MULTITUD DE ATARI

SUPLEMENTO

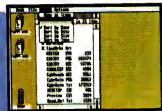


que no funcionan correctamente si se las invoca cuando ya hay un programa dentro. En vez de programar el sistema, ¿qué ocurre si "prohibimos" que un programa que está ejecutando una rutina del sistema sea interrumpido? Es obvio que se remedia el problema, no siendo posible que "entre" otro proceso hasta que el que esté dentro haya terminado. Sin embargo adolecen ciertos problemas, sobre todo de eficiencia, aunque resulta mucho más simple de implementar. Pese a que el PowerDos es muy superior al MiNT en casi todos los aspectos, no ha podido competir con él debido a un pequeño detalle. Ambos sistemas necesitan de programas específicos para demostrar sus verdaderas posibilidades, pero mientras el PowerDos amplía el repertorio de llamadas al sistema añadiendo rutinas propias, el MiNT implementa sobre Atari un sistema compatible POSIX, poniendo a nuestro alcance cualquier programa UNIX del mundo... El POSIX es un estándar que define las llamadas mínimas que debe poseer un sistema operativo para permitir ejecutar programas Unix.



Ya que el MiNT incorpora esas llamadas, no es extraño que causase auténtico furor entre nuestros colegas alemanes, y que pronto estuvieran disponibles para nuestros ordenadores personales compiladores de C (GNU), sistemas de ficheros (MinixFS), shells, editores (emacs), juegos (NetHack, Conquests), FTP, XWindow, ... Nada sorprendente habida cuenta de que lo único que hay que hacer es recompilar los sources originales para Unix. Sin embargo, el MiNT tampoco modifica el sistema de alto nivel de Atari, con

lo que seguimos restringidos a trabajar en modo texto y a ejecutar, como mucho, una sola aplicación GEM. En este punto estamos cuando Atari Copr, allá por el 92 decide que ya es hora, (y lo era realmente), de sacar al mercado un sistema operativo multitarea "oficial". Los detalles concretos son desconocidos, pero supongo que, tyras otear el horizonte de lo existente, que era bastante, decidieron basar su nuevo sistema en el MiNT. Una cómoda solución para ellos, ya que así empezaban contando con mucho software específico aún antes de empezar. Lo primera que hicieron fue poner en nómina a Eric R.Smith, el programador canadiense responsable del MiNT, quien lo empezó a desarrollar siendo aún estudiante universitario, con lo que su "MiNT is Not Tos", se convirtió en "MiNT is Now Tos". El objetivo número uno era crear un sistema operativo capaz de ejecutar tanto aplicaciones POSIX como aplicaciones GEM tradicionales. Lo primero era posible merced a MiNT; para lograr lo segundo era necesario reprogramar las rutinas de alto nivel del s.o. Atari. ¿Quién mejor que la propia Atari Corp. para ello? No pasó mucho tiempo hasta que pudieron enseñarse las primeras versiones de lo que se dio en llamar MultiTOS. Entonces, ¿qué es la MultiTOS? No es una nueva versión, más moderna, del sistema operativo, sino que constituye una variante independiente del mismo, o sea, que Atari sacará, versiones monotarea del sistema. Es, sencillamente, una alternativa a nuestra disposición, constituida por dos ficheros. Por una parte el MiNT, que debemos poner en la carpeta AUTO, que posibilita la ejecución de programas en multitarea. Puede funcionar solo, como hasta ahora, pero cuando se cargue intentará lanzar el fichero "GEM.SYS", que es el encargado de gestionar las instrucciones gráficas, ventanas, menús, cajas de diálogo, etc., permitiéndonos la



ejecución de múltiples aplicaciones GEM simultáneamente. La sensación que produce poder formatear un disco, imprimir un documento, calcular una imagen raytracing y, a la vez, estar tecleando estas líneas, no se puede describir. Creo que lo más aproximado sería compararlo con la libertad total... La MultiTOS es bastante compatible, sobre todo si los programas están bien programados; algunos programas viejos tienen comportamientos curiosos, debido a que no estaban pensados para funcionar en un entorno multitarea. Otra característica que nos proporciona la MultiTOS es la posibilidad de trabajar con protección de memoria, es decir, si disponemos de un 68030, (TT, Falcon o tarjeta aceleradora), podemos aislar a cada programa en su porción independiente de memoria, prohibiéndole el acceso al resto. Esto resulta muy útil, ya que si un proceso "se vuelve loco" y empieza a machacar la memoria, el sistema no le permite acceder a lo que no le pertenezca. Además, incorpora innumerables posibilidades de cara al programador, como las llamadas POSIX, las señales, los sistemas de ficheros, la unidad U, etc. Una sombra se cierne sobre la MultiTOS, sin embargo. Ya tiene competencia. Supongo que pronto oiremos hablar de "Geneva", el sistema multitarea alternativo de los mismo programadores del "NeoDesk"; toda una garantía. ¿Quién se llevará el gato al agua? Nadie lo sabe aún, pero seguro que el usuario será el principal beneficiado

Jesús Cea Avión.

Q U A R T E T



Imaginando Musica

Nos encontramos con un programa mas bien conocido por todos, uno de esos de los que se considera como clásico. Posibilidad de manejar, manipular y editar las super conocidas muestras digitales (instrumentos, efectos, ambientes, percusiones, etc...) y, por si fuera poco, la posibilidad de crear tus propias canciones.

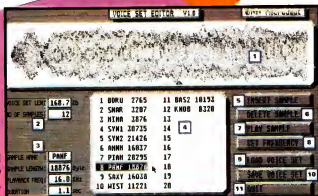
Hay que reconocer que este es uno de los mejores programas de música, a tener en cuenta en el mercado doméstico y especialmente indicado a todos aquellos usuarios no iniciados en tales menesteres. No es uno de esos programas repletos de cientos de menús y miles de parámetros, pues si se puede decir que el manejo es relativamente fácil: en poco tiempo uno puede llegar a conocer los entresijos del susodicho programa. Sencillo, cómodo y eficaz sería su mejor descripción.

Para comenzar diré que disponemos de un editor de partituras, al que también se puede considerar como un secuenciador de los denominados "paso a paso". Con esto me refiero a

que las melodías sólo se pueden crear insertando las correspondientes notas y silencios musicales en la partitura. Hay que tener en cuenta que, de esta

Bueno, vamos al programa en sí, que es lo suyo. En realidad disponemos de tres programas en uno. El primero, llamado Digital, no es más ni menos, que un editor de muestras (sonidos grabados digitalmente). Evidentemente disponemos en el diskette demo, de una buena colección de muestras, baterías, sintetizadores, acústicos, etc..., que pueden ser retocados y editados en este primer programa. Éste nos permite, desde cambiar la frecuencia de muestreo

Gráfico del editor de muestras.



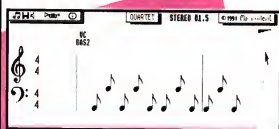
manera, solamente con tu ordenador, tu pericia y el programa, sin más, ya eres capaz tu solito de crear tu propio "HIT". Es un comienzo verdaderamente barato, en este caso, en el mundo de la composición musical.

hasta crear un loop (ciclo) a nuestro gusto. Disponemos de una ventana aparte para el zoom (lupa), y de esta manera podemos crear el loop mucho más cómodamente. Una vez se le han hecho las mil perrerías que deseamos al sonido en cuestión, cómo no, lo

podemos salvar y así, más adelante, poder usar el sonido editado en una canción.

El segundo programa no es otra cosa que un editor que nos permite crear nuestras propias configuraciones de sonidos, con grupos de hasta como máximo 20 sonidos, resultando sumamente sencillo su manejo. En él disponemos de un interruptor que nos permite, en cualquier momento, escuchar el sonido elegido dentro de un banco; también nos aparecen unas cuantas ventanas de información que nos indican frecuencia de muestreo, nombre del sonido, longitud, ... así como la posibilidad de salvar el banco.

Por último nos encontramos con el programa que quizás nos haga rompernos más la cabeza y escudriñar nuestra imaginación a todos los aficionados a la música. Que conste que no por ello no vamos a pasar unos momentos super entretenidos. La



característica más significativa de este programa es la capacidad multitimbrica que dispone. Hablando en plata, este programa puede hacer canciones compuestas de cuatro sonidos distintos simultáneamente. Como os comentamos antes, defináis un banco de hasta de 20 sonidos, y, una vez salvado, este puede ser cargado en el QUARTET. Una vez seleccionada una de las cuatro pistas de las que dispone, podemos acceder a cualquier sonido del banco cargado y asignarlo en dicha pista. Ahí, por si se me olvidava, cambiado tantas veces como queráis. Ahora sólo os queda insertar

notas en la pista, seleccionar el tempo que deseáis y... fiesta.

Una prestación que tiene muy claro cómo es el modo de ejecución que tiene la canción en modo ciclico, es decir que una vez que la canción ha llegado al final vuelve al principio y se repite de forma sucesiva. Cuantas más notas se inserten, más grande se irá haciendo el ciclo. Y si la canción resulta de nuestro completo agrado, siempre contamos con la posibilidad de grabarla para recuperarla y oírla cuando nos apetezca. ¿Quién no desea sentir Mozart por un rato?

HUMANWARE

Director-Editor:

José Cera Calabuig

Dirección:

Bruc, 65, 3º 2ª

08009 BARCELONA

Teléfono (voice):

(93) 488 36 09

Fax: 93 - 487 66 65

Zona 10, Inc.

330 East 38th St. 14 - B

NY 10016 USA

Tel. & Fax: 07 - 1 - 212 - 80 80 348.

Colaboradores

España:

Miguel Alberto Cruz, Oliver Calana,

Francisco Roldán,

Munshie, Jorge

Jordi Fuentes,
Jesús Cea
Avión.

United Kingdom:

Nial Grimes; Erv Fynydd;
Carmel; Llanelli; SA14 7SG,
U.K. Tel & Fax: (0269) 845 826.

Diseño:

Departamento Propia.

Publicidad:

Departamento propia.

Esta revista no comparte
-necesariamente- las

opiniones de sus
colaboradores.

Se aceptan (y agradecen)
colaboraciones sobre soportes
magnéticos (diskettes) en
sistemas ASCII, Calamus,
Wordstar así como por fax,
carta...

This magazine does not
(necessarily) agree with the
opinion of its writers.

We accept collaborations in
ASCII, Calamus, Wordstar;
Fax, Letters...

Also in ENGLISH,
FRANCAIS, DANSK,
DEUTSCH, SVENSKA,
CATALA.

On sale or available through
subscriptions.

ZONA 10
c/ Bruc, 65 3º 2º
08009 Barcelona

Todos las marcas registradas son
propiedad de sus respectivos dueños y
las utilizamos exclusivamente por
necesidades informativas, sin ninguna
otra finalidad.

Any trade mark mentioned belongs to its
owner and is used exclusively as
information, with no other pretension.